SINCE



1972



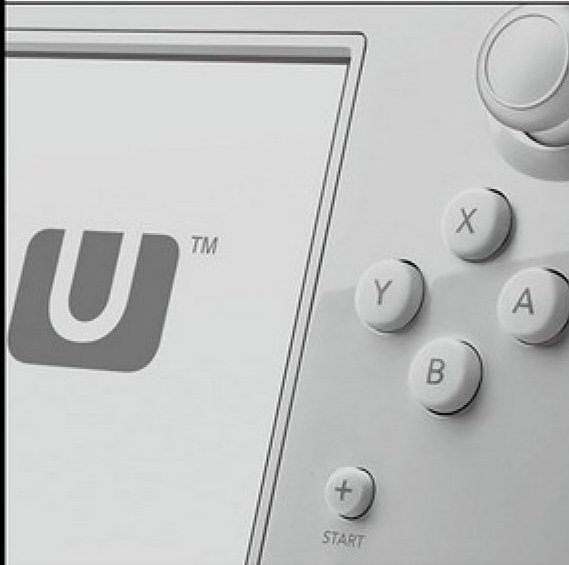
完全保存版

ゲームハード・ヒストリー













『ファミコン通信』の創刊は、『ドラゴンクエスト』第1作と同じ1986年。その3年前に発売されたのが任天堂のファミリーコンピュータだが、家庭用ゲーム機の歴史は、ファミコンの登場からさらに10年以上前、1972年より始まった。じつに44年もの歴史がある家庭用ゲーム機のこれまでを、振り返ってみよう。

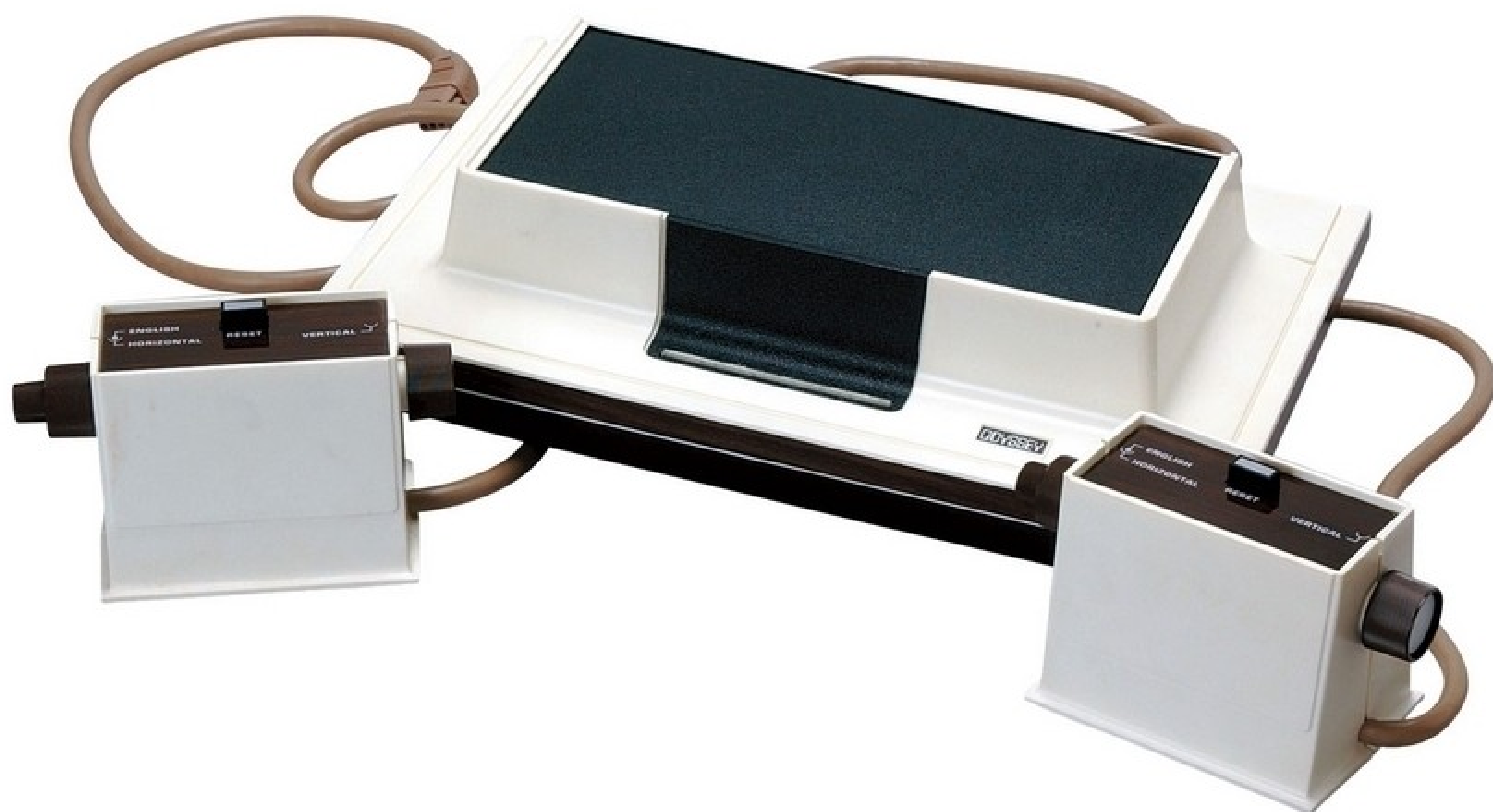
CONTENTS

4 …… オデッセイ
5 …… テレビテニス
6 …… テレビゲーム15
7 …… レーシング112
8 …… ブロック崩し
9 …… テレビブロック
10 …… ゲーム&ウオッチ
11 …… カセットビジョン
12 …… インテレビジョン
13 …… ぴゅう太
14 …… アルカディア
15 …… ファミリーコンピュータ
16 …… ディスクシステム、ツインファミコン、ファミコンタイトラー、ニューファミコン
17 …… SG-1000
18 …… セガ・マークⅢ
19 …… マスターシステム
20 …… PCエンジン
21 …… メガドライブ
22 …… ゲームボーイ
23 …… ゲームボーイポケット、ゲームボーイライト、ゲームボーイカラー、スーパーゲームボーイ
24 …… ゲームギア
25 …… ネオジオ
26 …… スーパーファミコン
27 …… 3DO
28 …… セガサターン
29 …… プレイステーション
30 …… PC-FX
31 …… バーチャルボーイ
32 …… ニンテンドウ 64
33 …… ドリームキャスト
34 …… ワンダースワン
35 …… プレイステーション2
36 …… ゲームボーイアドバンス
37 …… ゲームボーイアドバンスSP、ゲームボーイミクロ
38 …… ニンテンドー ゲームキューブ
39 …… Xbox
40 …… ニンテンドーDS
41 …… ニンテンドーDS Lite、ニンテンドーDSi、ニンテンドーDSi LL
42 …… プレイステーション・ポータブル
43 …… Xbox 360
44 …… プレイステーション3
45 …… Wii
46 …… ニンテンドー3DS
47 …… New ニンテンドー3DS
48 …… プレイステーション Vita
49 …… Wii U
50 …… プレイステーション4
51 …… Xbox One

※発売元の社名は、発売当時のものです。価格は、とくに併記がないものは発売当時の税抜表示です。
※各ゲーム機のカラーバリエーションは、特定のゲームタイトルに関連する限定版などをカウントしていません。

1972

オデッセイ



ドイツの発明家ラルフ・H・ベアが手掛けた世界初のテレビゲーム機

スペック

発売元：マグナボックス
発売日：1972年8月
価格：100ドル（当時のレートで約30000円 ※日本未発売）
CPU：非搭載
おもな派生機：オデッセイ2
おもな対応ソフト：『TABLE TENNIS』、『SKI』、『FOOTBALL』など
その他：単2電池6本で駆動、ACアダプター別売

アメリカの大手家電メーカーであったマグナボックス社から発売された、世界初の家庭用ゲーム機。コントローラの左右についたダイヤルで、テレビ画面に映る四角い光体を上下左右に動かすことで、テニスなどのゲームを楽しむ。CPUは搭載しておらず、ゲームプレイ時にはオーバーレイと呼ばれる透明なフィルムをテレビ画面に貼り付け、プレイヤー自身で点計算やルールの判断を行う必要があるなど、アナログゲームの面も強かった。本機を皮切りに、ゲーム機の歴史が始まったのだ。

1975

テレビテニス



国内向けテレビゲーム機の記念すべき第1号

スペック

発売元：エポック社
発売日：1975年9月12日
価格：19500円
CPU：非搭載
外形寸法：幅約600ミリ
その他：IC 8個、ダイオード26個搭載

日本のメーカーによる初の家庭用テレビゲーム機。玩具メーカーの老舗、エポック社から発売された。本体のアンテナからUHF帯の電波を発信し、テレビ側のUHFチャンネルで受信するという、現在でも珍しいワイヤレス仕様。遊べるのはテニスゲームのみで、画面上で左右に飛びかうボールを、ふたりのプレイヤーがパドルを使って互いに打ち合う。本体の下部には、スコアをカウントするためのダイヤルが付いている。

テレビゲーム15



任天堂のテレビゲーム機の原点とも言える2機

任天堂が初めて世に出した家庭用ゲーム機。コントローラはセパレート式になっており、本体からある程度離れてプレイすることができる。そのネーミングが示す通り、テレビゲーム15は15種類のゲームを、廉価版のテレビゲーム6は6種類のゲームを搭載。どちらも本体の機能そのものは同じだが、選択肢の多いテレビゲーム15のほうが人気は高かった。また、両機とも当時としては低価格で、この時期の各社による乱売合戦に終止符を打ったとも言われる。

スペック

発売元：任天堂
発売日：1977年7月
価格：15000円
CPU：非搭載
おもな派生機：テレビゲーム6
おもな対応ソフト：『バレー』、『テニス』、『ホッケー』、『ピンポン』、『射撃』など



テレビゲーム6
1977年7月発売/9800円

レーシング112



独自のおもしろさを追求して作られたカーレース専用機

スペック

発売元：任天堂
発売日：1978年6月
価格：12800円

任天堂が発売した家庭用テレビゲーム機の第2弾。ゲームセンターのレースゲームのような大型のハンドルと、2速のシフトレバーが取り付けられているのが特徴で、トップビューのレーシングゲームが楽しめた。名称の由来は、112種類のゲームが遊べるという触れ込みから。正確には、同一のゲームが、ふたり同時プレイや悪路、ジャマな敵の数や動きの変化といった設定の組み合わせで112通りに楽しめるというものだった。

1979

ブロック崩し



ブロック崩しを研究して ブラッシュアップ！

スペック

発売元：任天堂
発売日：1979年4月
価格：13500円
おもな対応ソフト：『ブロックアウト』、『ブロックスルー』、『ブロックキラー』

アーケードのブロック崩しゲームを徹底的に研究し、任天堂が独自に専用LSIを設計して送り出した家庭用ゲーム機。ボールがブロックを爽快に突き抜ける『ブロックスルー』や、フリーボール制でミスを気にせず楽しめる『ブロックキラー』など、初心者でも楽しみやすいゲームを実装し、他機種との差別化も図られていた。バイオリンのように片腕の上に置くことで、さらに直感的な操作が可能。

1979

テレビブロック



エポック社が満を持して放ったブロック崩しゲーム機

スペック

発売元：エポック社
発売日：1979年8月
価格：13500円
おもな派生機：テレビブロックMB
おもな対応ソフト：『ブロック崩し』、『バスケット』、『フリッパーピンボール』、『フリッパーピンボール2』など

エポック社が開発したブロック崩し系のテレビゲーム機。日本では"ブロック崩し"という名前ですでに知られていた、『BREAKOUT』（開発：アタリ社）専用のLSI（大規模集積回路）を採用しており、当時最高峰の技術を搭載したゲーム機とされた。若者たちに人気だった本家『BREAKOUT』を始め、ボールが放物線を描いて弾む『バスケット』や、左右のボタンを使う『フリッパーピンボール』といったゲームが楽しめた。本体の左右にあるボタンは、ピンボール系のゲームでの操作に用いる。

ゲーム&ウオッチ







手軽さが受けて大ヒットした任天堂初の携帯型ゲーム機

ファミコンよりも前に社会現象を起こした携帯型ゲーム機。ソフトが本体内のROMに書き込まれた"1ハード1ソフト"であり、ゲームをしないときは時計としても使えるのが特徴で、それが商品名の由来になっている。のちに、アラーム機能つきのタイプも登場した。本体の液晶画面は単色だが、後発のシリーズでは液晶の前面にカラーのスクリーンが置かれ、背景やオブジェクトを表現するなど、さまざまな進化を遂げている。

スペック

発売元:任天堂
発売日:1980年4月28日～
価格:4800円～(シリーズによって異なる)
対応メディア:本体内蔵
おもな派生機(シリーズ):ゴールド、ワイドスクリーン、マルチスクリーン、カラースクリーン テーブルトップ、パノラマスクリーン、ニューワイド、スーパーカラー、マイクロVSシステム、クリスタルスクリーン
おもなタイトル:『ボール』、『フラッグマン』、『バーミン』、『ファイア』、『ジャッジ』など



ゲーム&ウオッチ『ドンキーコング』
1982年6月3日発売/6000円

©1980 Nintendo

1981

カセットビジョン



低価格で親しみやすい、ユーザーの心をとらえたゲーム機

スペック

発売元：エポック社
発売日：1981年7月30日
価格：13500円
CPU：マイコンチップ(D777C)※カセットに搭載
対応メディア：ワンチップマイコンカートリッジ
おもな派生機：カセットビジョンJr.、スーパーカセットビジョン
おもな対応ソフト：『きこりの与作』、『ギャラクシアン』、『ビッグスポーツ12』、『ベースボール』、『バトルベーダー』など

エポック社が発売したカセット式のゲーム機。コントロールレバー、ボタン、ダイヤルコントローラが、本体の中央から左右対称に配置されているなど、独特な形状をしている。当時のカセット式のゲーム機の中ではズバ抜けて低価格で、ソフトも比較的安価だったということもあり、ファミコン登場までの2年間、日本でもっとも売れたゲーム機となった。

1982

インテレビジョン



大人に向けた 高級ゲーム機として降臨

スペック

発売元：バンダイ
発売日：1982年7月
価格：49800円
CPU：General Instrument（現：モトローラCHS事業部）製CP1610（0.9MHz）
サウンド：AY-3-8914
表示解像度：160×96ドット
同時発色数：16色
スプライト：8個
対応メディア：ROMカセット
おもな対応ソフト：『ベースボール』、『ゴルフ』、『スターストライク』、『オートレーシング』など

アメリカの玩具メーカー、マテルが1980年に発売した家庭用ゲーム機で、日本ではその2年後にバンダイから発売された。家庭用ゲーム機初の16ビットCPUを採用し、グラフィックの解像度は160×96ドットと、当時としては抜きん出た表現力を誇った。円形のパッドのコントローラも独特で、正面に電話機のような12のテンキー、左右に4つのボタンがあり、コードを伸ばして操作できる。性能は申し分なかったが、価格の高さが普及のネックとなった。

ぴゅう太



スペック

発売元：トミー
発売日：1982年8月20日
価格：59800円
CPU：TMS9995
サウンド：擬音4種類、3和音
メインRAM：内蔵16KB
表示解像度：256×192ドット
同時発色数：16色
スプライト：32個
対応メディア：ROMカセット
重量：1700グラム
おもな派生機：ぴゅう太Jr.、ぴゅう太mk2
おもな対応ソフト：『ボンブマン』、『フロッガー』、『スクランブル』など

パソコンにも変貌を遂げる革新的なゲームマシン

大手玩具メーカーのトミー（現：タカラトミー）が子ども向けに開発した、テレビゲームとパソコンの融合機。16ビットCPUを搭載しており、キャンバスに描いた絵をジョイパッドで動かせる機能や、日本語ベーシックによるゲームプログラミングなど、"簡単で楽しいパソコン"というイメージを打ち出した。専用のゲームカセットを本体に挿せば、本格的なゲームも楽しめる。のちに、キーボードとベーシックを省いた廉価版の"ぴゅう太Jr."も発売された。

アルカディア



いまだ不明な点も多い 低価格のキャラホビー機

スペック

発売元：バンダイ
発売日：1983年3月
価格：19800円
CPU：Signetics 2650
対応メディア：ROMカセット
おもな対応ソフト：『機動戦士ガンダム』、『Dr.スランプ』、『ドラえもん』、『超時空要塞マクロス』など

インテレビジョンの高級路線を見直したバンダイが、小中学生のユーザー層をターゲットにした低価格のテレビゲーム機。日本を含む全世界でさまざまな会社から、別名ながら同じシステムを持った互換機が計30種類以上発売され、ライセンスの元締めが明らかでないという、変わった生い立ちも特徴。『機動戦士ガンダム』や『ドラえもん』など、人気のキャラクターゲームが日本で初めて登場したゲーム機でもあった。

1983

ファミリーコンピュータ



スペック

発売元:任天堂
発売日:1983年7月15日
価格:14800円
CPU:リコー製RP2A03(1.79MHz)
サウンド(CPU内蔵):矩形波×2、三角波×1、ノイズ×1
メインRAM:2KB
VRAM:2KB
表示解像度:256×240ドット(画面の表示範囲に入るのは256×224ドット)
同時発色数:25色
スプライト:64個(スプライトサイズは最大8×16)
バックグラウンド:2面
対応メディア:ROMカセット
外形寸法:幅約150×高さ60×奥行き220ミリ
重量:約620グラム
おもな周辺機器:光線銃シリーズ、ファミリーコンピュータロボット、ファミリーコンピュータ ディスクシステム
おもな対応ソフト:『ドンキーコング』、『スーパーマリオブラザーズ』、『ドラゴンクエスト』シリーズ、『ファイナルファンタジー』シリーズなど

ゲーム人気に火をつけ業界を躍進させたマシン

今日のテレビゲームのスタイルを決定づけたと言える、国民的なブームを巻き起こしたゲーム機。8ビットCPUに256×240ドットの解像度、52色の表示性能と、当時としては低価格にして高いスペックを実現。サウンドは、従来のビープ音よりも表現力が豊かなものの、FM音源と比べると原始的かつ独特の音色を奏で、"FC音源"と呼ばれ親しまれた。また、コントローラの左側に✚ボタン、右側に複数のボタンを配置する横長のデザインを採用した初めてのゲーム機でもある。全世界累計で6000万台以上が出荷された、大人のゲームファンなら誰もが知るマシンだ。



データを書き換えていろいろなゲームが楽しめた

ディスクシステム

1986年2月21日発売/15000円(ファミコン本体は別売り)

磁気ディスクでソフトが供給された、ファミコンの周辺機器。ディスクを店頭に持っていけば、その内容を低価格で別のソフトに書き換えられた。



シャープが発売したファミコンの互換機。ファミコンとディスクシステムの機能を兼ね備えていたが、それぞれを単体で買うよりも価格が高かった。AV出力端子も搭載。

ファミコンとディスクシステムが合体

ツインファミコン

1986年7月1日発売/32000円



“編集ファミコン”とも呼ばれた互換機

ファミコンタイトラー

1989年発売/43000円

シャープが発売したファミコン互換機。本体内蔵のソフトにより、ビデオカメラなどで撮影した映像の編集ができ、Ⅱコントローラのマイクで音声入力も可能。S端子の搭載も、この互換機ならでは。



任天堂が発売した廉価版のファミコン。正式名称は“AV仕様ファミリーコンピュータ”だが、テレビCMなどでは“ニューファミコン”の通称で広まった。コンポジットビデオ出力に対応し、スーパーファミコン用のAVケーブルを使用できる。

廉価版ながら洗練されてリニューアル

ニューファミコン

1993年12月1日発売/7000円

SG-1000



アーケード業界の風雲児、セガが作ったゲーム機第1弾

当時、アーケードゲームで高い実績を持っていたセガ・エンタープライゼス(現: セガゲームス)から発売された、同社初の家庭用ゲーム機。 同社のゲームパソコン"SC-3000"からキーボードを取り去り、機能をゲームに特化させている。CPUは8ビットで、当時発売されていたホビーパソコン"MSX"と同程度のスペックを備えていた。 発売当初は50000台程度の販売数を見込んでいたが、実際には初年度で約16万台を売り上げ、好セールスを記録した。

スペック

発売元:セガ
発売日:1983年7月15日
価格:15000円
CPU:Z80A(3.58MHz)
サウンド:PSG音源3音+ノイズ1音
メインRAM:1KB
VRAM:2KB
表示解像度:256×192ドット
同時発色数:15色+1色
スプライト:32個
対応メディア:ROMカセット
外形寸法:幅約294×高さ約40×奥行き約152ミリ
おもな派生機:SG-1000 Ⅱ
おもな対応ソフト:『チャンピオンボクシング』、『ガールズガーデン』、『どきどきペンギンランド』、『N-SUB』など



SG-1000 Ⅱ
1984年7月発売/15000円

1985

セガ・マークⅢ



スペック

発売元:セガ
発売日:1985年10月20日
価格:15000円
CPU:Z80A(4MHz)
サウンド:PSG音源3音+ノイズ1音
メインRAM:8KB
VRAM:16KB
表示解像度:256×192ドット
同時発色数:64色
スプライト:最大64個
対応メディア:ROMカセット、マイカード
外形寸法:幅約318×高さ約52×奥行き約145ミリ
おもな周辺機器:FMサウンドユニット、キーボードSK-1100、テレコンパック、テレビおえかき など
おもな対応ソフト:『ハングオン』、『ファンタジーゾーン』、『忍-SHINOBI-』、『スペースハリアー』、『アウトラン』など

自社製品との互換性を持たせたセガの新たなゲーム機

SG-1000シリーズとの互換性を維持しつつ、同時発色数やスプライト、スクロール機能が強化されたゲーム機。カセットとは別に、専用のマイカードスロットも搭載。一部のスペックは、当時爆発的に普及していたファミコンを上回る。アーケードで人気を博していたセガの『スペースハリアー』や『ファンタジーゾーン』などのタイトルが多数移植された。

1987

マスターシステム



スペック

発売元:セガ
発売日:1987年10月18日
価格:16800円
CPU:Z80A(4MHz)
サウンド:2オペレータFM音源9音、
PSG音源3音+ノイズ1音またはFM音源6色+リズム5音から選択
メインRAM:8KB
VRAM:16KB
表示解像度:256×192ドット
同時発色数:64色
スプライト:最大64個
対応メディア:ROMカセット、マイカード
外形寸法:幅約365×高さ約70×奥行き約170ミリ
おもな対応ソフト:『アフターバーナー』、『ファンタシースター』、『R-TYPE』、『イース』など

セガ・マークⅢの マイナーチェンジにして進化型

セガ・マークⅢの北米向け機種を逆輸入し、マイナーチェンジを行ったゲーム機。セガ・マークⅢでは周辺機器扱いだった、FM音源を楽しめるFMサウンドユニットや、連射装置のラピッドファイア、『ザクソン3D』のソフトに付属していた3D-グラスアダプタも、本機では最初から搭載している。ソフトを挿さずに電源を入れると、『スペースハリアー』の音楽をバックにデモが流れるなど、一風変わった仕様も備えていた。

PCエンジン



家庭用ゲーム機で初めてCD-ROMを実用化

爆発的な人気を得ていたファミコンのライバル機として、当時としては圧倒的なグラフィック性能を引っ提げて登場したゲーム機。本体をコア(核)とし、周辺機器を装着することで多彩な機能を持たせようという"コア構想"が特徴。とくに、日本の家庭用ゲーム機では初となったCD-ROMドライブ(CD-ROM²)の搭載は、メディアの大容量化をもたらし、現在では主流となっている"ボイス"の採用や高品質のグラフィックも実現可能に。以降のテレビゲームが進化する方向性に大きな影響を与えた。

スペック

発売元:NECホームエレクトロニクス
発売日:1987年10月30日
価格:24800円
CPU:HuC6280(クロック:7.16MHz)
音源(CPU内蔵):波形メモリ6音〜波形メモリ4音+ノイズ2音
メインRAM:8KB　**VRAM**:64KB
表示解像度:336×224ドット(最大512×224ドット)
同時発色数:最大512色
スプライト:最大64個(スプライトサイズは最大32×64)
バックグラウンド:1面
対応メディア:HuCARD
寸法:約140×135×40ミリ　**重量**: 約350グラム
おもな周辺機器:CD-ROM²、SUPER CD-ROM²、天の声2
おもな派生機:PCエンジンシャトル、PCエンジンコアグラフィックス、PCエンジンスーパーグラフィックス、PCエンジンDuo、PCエンジンGT、PCエンジンLT、レーザーアクティブ
おもな対応ソフト:『天外魔境』シリーズ、『イース』シリーズ、『スーパーダライアス』など



CD-ROM²
1988年12月4日発売/59800円
(PCエンジン本体は別売り)



PCエンジンDuo
1991年9月21日発売/59800円

1988

メガドライブ



高性能CPU、オンライン……
登場が早すぎた野心的マシン

セガ・マークⅢ、およびマスターシステムの後継機として登場。メインのCPUには、ホビーパソコンとして人気だったX68000などと同じチップ"MC68000"を採用しており、PCゲームの開発環境が流用できたため、多くのPCゲームメーカーが家庭用ゲーム機に参入するキッカケを作った。また、メディアにCD-ROMを採用した"メガCD"や、インターネットの普及前でありながらもオンラインに目を付けた"メガモデム"といった周辺機器を発売するなど、セガの先見性もうかがえるゲーム機であった。

スペック

発売元：セガ・エンタープライゼス
発売日：1988年10月29日
価格：21000円
メインCPU：MC68000（クロック：7.67MHz）
サブCPU（サウンド処理）：Z80A（クロック：3.58MHz）
音源：FM音源YM2612（4MHz）ステレオ6ch、PSG3ch＋ノイズ1ch
RAM：64KB（MC68000用）＋8KB（Z80A用）　**VRAM**：64KB
表示解像度：320～256×224ドット（インターレース表示で448ラインも可能）
同時発色数：512色中64色
スプライト：最大80個（スプライトサイズは最大32×32）
特殊機能：ラスタースクロール、シャドウ・ハイライト
対応メディア：ROMカセット
寸法：約280×212×70ミリ
おもな周辺機器：メガCD、メガCD2、メガモデム、スーパー32X
おもな派生機：メガドライブ2、ワンダーメガ、ワンダーメガ2、テラドライブ、レーザーアクティブ
おもな対応ソフト：『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズ、『シャイニング・フォース』シリーズ、『ファンタシースター』シリーズなど



メガCD
1991年12月12日発売/49800円
（メガドライブ本体は別売り）

ゲームボーイ



スペック

発売元:任天堂
発売日:1989年4月21日
価格:12800円
CPU:SHARP LR35902(クロック:4.19MHz)
サウンド:モノラルパルス波2ch+波形メモリ音源1ch+ノイズ1ch
(ヘッドホン出力の場合はステレオ)
RAM:8KB **VRAM**:8KB
表示解像度:160×144ドット
表示色数:4階調モノクロ
スプライト:最大40個(スプライトサイズは8×8)
バックグラウンド:1面
対応メディア:ROMカセット
寸法:約90×32×148ミリ
重量:約220グラム
おもな周辺機器:通信ケーブル、振動カートリッジ、ジャイロセンサーカートリッジ
おもな派生機:ゲームボーイポケット、ゲームボーイポケット、ゲームボーイカラー、スーパーゲームボーイ、スーパーゲームボーイ2
おもな対応ソフト:『スーパーマリオランド』、『テトリス』、『ポケットモンスター』シリーズなど
カラーバリエーション:ゲームボーイ1種類、ゲームボーイポケット9種類、ゲームボーイライト2種類、ゲームボーイカラー6種類

携帯型ゲーム機の新たなスタンダードに

ゲーム&ウオッチに代わり、1台でたくさんのタイトルを楽しめる携帯型ゲーム機として誕生。持ち運び可能なお手軽さと、通信機能を利用した対戦要素などで世界中のプレイヤーを魅了し、10年以上も現役で親しまれた。頑丈さもウリにしていたゲームボーイは、湾岸戦争で爆撃に遭い、外装のほとんどが焼け焦げた状態でもゲームが遊べたという逸話も知られている。

手のひらサイズで携帯性が向上
ゲームボーイポケット
1996年7月21日発売/6800円(カラーバリエーションの金、銀は7800円)



"小さい、薄い、軽い!"という商品説明とともに広まった新型。液晶画面の大きさはそのままに、本体がひと回りコンパクトになった。



ゲームボーイポケットに、バックライト機能を搭載した機種。加えて、消費電力も改善され、さらなる長時間プレイが可能になった。

バックライト機能を搭載したスタミナマシン
ゲームボーイライト
1998年4月14日発売/6800円



従来のソフトもカラーでプレイ可能に!
ゲームボーイカラー
1998年10月21日発売/8900円

最大32000色表示のカラー液晶と、赤外線通信機能を搭載。従来のモノクロ表示時代のソフトも、ハード側でカラーを割り当てる機能によって、4〜10色のカラー表示ができた。配色パターンは12種類から選択可能。



スーパーファミコンでゲームボーイ用ソフトを遊ぶための特殊なカートリッジ。ゲームボーイのモノクロ4階調の表示を、それぞれ任意のカラーに置き換えて表示する機能を搭載していた。

スーパーファミコンでもゲームボーイ!
スーパーゲームボーイ
1994年6月14日発売/6800円(スーパーファミコン本体は別売り)

1990

ゲームギア



スペック

発売元：セガ・エンタープライゼス
発売日：1990年10月6日
価格：19800円
CPU：Z80A（クロック：3.58MHz）
音源：PSG3ch＋ノイズ1ch
RAM：8KB
VRAM：16KB
表示解像度：180×146ドット
同時発色数：4096色中32色（ゲーム時）4096色（テレビ時）
スプライト：最大64個（スプライトサイズは最大8×8）
対応メディア：ROMカセット
寸法：約255×113×38ミリ
重量：約350グラム
おもな周辺機器：TVチューナーパック、ビッグウインドー
おもな対応ソフト：『コラムス』、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズ、『GGアレスタ』シリーズなど

カラー液晶にテレビチューナーも！時代を先取りしすぎた携帯機

据え置き機のマークⅢと同性能のCPUを使用し、さらにカラー液晶を搭載するなど、高性能をウリにした携帯型ゲーム機。先に発売されていたゲームボーイを意識した、ユニークなテレビCMなどでも話題を集めた。専用のチューナーを装着すれば屋外でテレビが見られる機能や、通信ケーブル、カーアダプター、画面を拡大して見られる"ビッグウインドー"など、多彩な周辺機器による拡張性の高さも特徴だった。

ネオジオ



まさに100メガショック！アーケードの興奮を再現

アーケードゲーム機のコスト低減のために開発された業務用システム"MVS"とほぼ同じ性能を持つチップが使われ、アーケードと遜色ないクオリティーが楽しめた家庭用ゲーム機。1990年よりレンタルゲーム機として販売が開始され、その後、一般販売も行われた。100メガビットを超える大容量カートリッジを使用する作品が登場し、"100メガショック"というキャッチコピーがつけられ、これがハードの代名詞となる。また、2004年まで新作ソフトが登場し、息の長いハードでもあった。

スペック

発売元：SNK
発売日：1990年4月26日
価格：58000円
CPU：68000（クロック：12MHz）
サウンド：PCM7音＋FM4音＋PSG3音＋ノイズ1音
RAM：64KB
VRAM：68KB
表示解像度：320×224ドット
表示色数：65536色（同時発色4096色）
対応メディア：ROMカセット
おもな周辺機器：メモリーカード
おもな派生機：ネオジオCD、ネオジオCD-Z、ネオジオポケット、ネオジオポケットカラー
おもな対応ソフト：『ザ・キング・オブ・ファイターズ』シリーズ、『餓狼伝説』シリーズ、『龍虎の拳』シリーズ、『サムライスピリッツ』シリーズなど



ネオジオCD
1994年9月9日発売/49800円

スーパーファミコン

“ソフトこそゲーム機の要”
それを体現したゲーム機の王者



ファミコンの後継機として、任天堂が7年ぶりに発売した据え置き型のゲーム機。先に発売されていたPCエンジン、メガドライブなどと比べても遜色ないスペックを備えていたうえ、国内の有力ゲームメーカーのほとんどが参入し、大ヒットタイトルが多数生まれたことで、圧倒的な市場シェアを獲得。また、“サテラビュー”を使った衛星データ放送や、ソフト書き換えサービス“ニンテンドウパワー”など、ユニークな取り組みも行われた。

スペック

発売元:任天堂
発売日:1990年11月21日
価格:25000円
CPU:5A22(クロック:1.79、2.68、3.58MHz)
サウンド:16bit PCMステレオ(ADPCM)
RAM:128KB
VRAM:64KB
表示解像度:最大512×478ドット
表示色数:32768色から選択
スプライト:最大128個(スプライトサイズは最大64×64)
対応メディア:ROMカセット
寸法:約200×242×72ミリ
重量: 約600グラム
おもな周辺機器:サテラビュー、振動カートリッジ、ジャイロセンサーカートリッジ
おもな派生機:スーパーファミコン ジュニア、SF-1
おもな対応ソフト:『スーパーマリオワールド』、『スーパーマリオカート』、『ストリートファイターII』、『かまいたちの夜』など



サテラビュー
1995年4月1日発売/18000円
(スーパーファミコン本体は別売り)



スーパーファミコンjr.
1998年3月27日発売/7800円



**テレビ一体型
スーパーファミコン内蔵テレビ SF-1**
1990年12月発売/10万円(14型)、13万3000円(21型)

1994

3DO

※写真は"3DO REAL"です



高スペックを活かせなかった悲運の"マルチメディア機"

スペック

発売元:松下電器
発売日:1994年3月20日
価格:54800円
CPU:32ビット RISCプロセッサ ARM60(クロック:12.5MHz)
音源:オーディオDSP搭載
RAM:3MB(メイン:2MB、VRAM:1MB)
表示解像度:640×480ドット
表示色数:最大1670万色
対応メディア:CD-ROM
おもな派生機:3DO TRY(三洋電機)、3DO REAL Ⅱ(松下電器)
おもな対応ソフト:『スーパーストリートファイターⅡX』、『ポリスノーツ』、『Dの食卓』など

アメリカの3DO社が提唱した、独自の統一規格を用いたハード。日本では松下電器、三洋電気(いずれも現在のパナソニック)から、それぞれ"3DO REAL"、"3DO TRY"という名称で発売された。性能面では、同年に発売されることになったセガサターンやプレイステーションと同程度のスペックを持ち、ゲーム開発者からの支持もあったが、"情報家電"として売り出されたために価格設定も高くなり、商業的には失敗に終わった。ちなみに、3DO社自身はハードを発売していない。

1994

セガサターン



スペック

発売元:セガ・エンタープライゼス
発売日:1994年11月22日
価格:44800円
メインCPU:32ビット RISCプロセッサ SH-2(クロック:28.64MHz)×2
サウンドCPU:MC68EC000(クロック:11.3MHz)
音源:PCM32chまたはFM音源8ch、オーディオDSP搭載
RAM:2MB　**VRAM**:1.5MB
表示解像度:320×224～704×480
最大同時発色数:1677万色
スプライト:拡大縮小、回転、変形スプライト
CG性能:ポリゴン(専用ハードウェア搭載)、ワイヤーフレーム、フラットシェーディング、グローシェーディング
対応メディア:CD-ROM
寸法:約260×230×83ミリ
おもな周辺機器:パワーメモリー、セガサターンモデムなど
おもな派生機:Vサターン、Hiサターン、ゲーム&カーナビ Hiサターン
おもな対応ソフト:『バーチャファイター』シリーズ、『サクラ大戦』シリーズ、『電脳戦機バーチャロン』、『Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!』シリーズなど
カラーバリエーション:2種類

ハード性能でもCMでも しのぎを削った“次世代機”の一番手

1990年代前半、いわゆる“次世代ゲーム機戦争”の口火を切った、32ビットCPU搭載の据え置き型ゲーム機。メディアにCD-ROMを採用し、CPUはマルチコア仕様と、さらには拡張スロットなども備えており、セガならではの高性能ハードとして注目を集めた。また、俳優の藤岡弘さん(現在は藤岡弘、さん)を起用した“せがた三四郎”のテレビCMシリーズも話題に。性能面では、他機種と比べて2D表現に強く、そのためアーケードゲームの移植にも適しており、そこでもセガの強みが発揮された。

1994

プレイステーション



革命をもたらす“黒船”がゲーム業界にやって来た

ソニー・コンピュータエンタテインメント（現：ソニー・インタラクティブエンタテインメント）が初めて世に出した家庭用ゲーム機。3Dポリゴンの表示に強いチップ構成が特徴で、3Dゲーム隆盛のキッカケとなった。さらに、プレイステーションの仕様は、『鉄拳』を始めとする多くの業務用基板にも用いられ、のちにアーケードへ移植されている。また、ソニーグループが音楽業界で培ってきたノウハウを活かして流通体制を大きく変えたり、開発キットを安価で販売して新たな才能を発掘したりと、さまざまな面で業界に革命をもたらした。そして1990年代の半ばまでに、据え置き型ゲーム機でナンバーワンのシェアを獲得するに至ったのだ。

スペック

発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日：1994年12月3日
価格：39800円
CPU：32ビットRISCプロセッサ MIPS R3000A（クロック：33.8MHz）
サウンドCPU：SPU（16bit ADPCM）、2.0chステレオ 24ch
GPU：カスタムチップ（最大1677万色、解像度256×224～640×480）
メインメモリ：2MB
VRAM：1MB
対応メディア：CD-ROM
寸法：270×188×60ミリ
重量：約1400グラム
おもな周辺機器：メモリーカード、ポケットステーション
おもな派生機：PS one
おもな対応ソフト：『リッジレーサー』シリーズ、『ジャンピング・フラッシュ！』シリーズ、『ドラゴンクエストVII　エデンの戦士たち』、『ファイナルファンタジー』シリーズなど

PS one

2000年7月7日発売/15000円



PC-FX



スペック

発売元:NECホームエレクトロニクス
発売日:1994年12月23日
価格:49800円
CPU:32ビットRISCプロセッサ V810(クロック:21.475MHz)
サウンド:ADPCM 2ch、波形メモリ音源(最大6音)
RAM:2MB
VRAM:1.25MB
表示解像度:320×240ドット
最大同時発色数:1677万色
スプライト:最大128個
バックグラウンド:最大7面
対応メディア:CD-ROM
寸法:約132×267×244ミリ
おもな対応ソフト:『同級生2』など

アニメや動画再生に特化した異端児

PCエンジンと同じく、NECとハドソンが共同開発したゲーム機。NECのパソコン"PC-9800"シリーズとの連携や、縦置き型のデザインなどが特徴的だった。当時の他機種と比べ、高度な動画再生機能を持ち、とくにアニメーションの再生に強かった一方で、3Dポリゴンの表示には非対応。ゲームの開発競争で、ライバルであったプレイステーションやセガサターンの後塵を拝すことになった。

1995

バーチャルボーイ



ブームを20年先取りした VRゲーム専用マシン

スペック

発売元：任天堂
発売日：1995年7月21日
価格：15000円
CPU：32ビットRISCプロセッサ V810（クロック：20MHz）
サウンド：波形メモリ音源（16bitステレオ）
RAM：1MB
表示解像度：384×224
表示色数：4階調モノクロ
対応メディア：ROMカセット
おもな対応ソフト：『テレロボクサー』、『バーチャルボーイワリオランド アワゾンの秘宝』など

　ゴーグルタイプのモニターとコントローラがセットになった、ユニークな形状のゲーム機。左目と右目でそれぞれ異なる角度の映像を見せる、いわゆる"立体視"の手法を用いている。色数の少なさなどもあって一般的なユーザーからは敬遠され、セールス的には低調だったが、近年のブームである"VRゴーグル"も、原理自体はバーチャルボーイと同様であり、時代を先取りしすぎたゲーム機だったとも言えるだろう。

1996

ニンテンドウ 64



3D表現をさらに進化させたエポックメイキングな名機

他機種がCD-ROMなどの光メディアを続々と採用していた中、任天堂はデータ読み込みの速さを重視してカセットを採用し、さらに64ビットのCPUを採用するなど、独自に最高峰のスペックと遊びを追求したゲーム機。コントローラに"3Dスティック"を搭載したり、周辺機器として"振動パック"を発売するなど、のちのゲーム機で標準となるさまざまなアイデアを生み出したゲーム機でもある。『スーパーマリオ』シリーズや『ゼルダの伝説』シリーズといった、任天堂の看板タイトルがこの時代に大きな進化を遂げ、新たなおもしろさを打ち出す契機にもなった。

スペック

発売元：任天堂
発売日：1996年6月23日
価格：25000円
CPU：64ビットRISCプロセッサ MIPS R4300（クロック：93.75MHz）
サウンド：ステレオADPCM音源16bit
メインメモリ：4.5MB（最大9MB）
表示解像度：最大640×480
カラー：最大32ビットRGBAカラーバッファ サポート、標準21ビットカラー出力
対応メディア：ROMカセット
寸法：260×190×73ミリ
重量：約880グラム
おもな周辺機器：メモリー拡張パック、64DD、振動パック、64GBパック　など
おもな対応ソフト：『ゼルダの伝説 時のオカリナ』、『ニンテンドウ オールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ』、『実況パワフルプロ野球』シリーズ、『どうぶつの森』など
カラーバリエーション：3種類

64DD

1999年12月発売/30000円
（ニンテンドウ 64本体は別売り）



1998

ドリームキャスト



スペック

発売元：セガ・エンタープライゼス
発売日：1998年11月27日
価格：29800円
CPU：SH-4（128bitグラフィックスエンジン内蔵、クロック：200MHz）
サウンド：YAMAHA製スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ（32bit RISCプロセッサ内蔵）搭載、ステレオADPCM音源64ch
メインメモリ：16MB
VRAM：8MB
グラフィックスエンジン：PowerVR2（1677万色同時表示、ポリゴン描画能力300万ポリゴン/秒）
対応メディア：GD-ROM
寸法：190×195×78ミリ
重量：約2.0キロ
おもな周辺機器：ビジュアルメモリ、ドリームキャスト・カラオケ、ドリームアイ など
おもな対応ソフト：『シーマン 〜禁断のペット〜』、『シェンムー』シリーズ、『サクラ大戦』シリーズなど
カラーバリエーション：4種類

圧倒的性能と新サービスで後世に道筋を示した伝説のハード

セガサターンの後継機として登場したゲーム機。メディアには、ヤマハと開発した独自規格で、CD-ROMの倍の容量を持つ"GD-ROM"を採用。3DのCG表示に強いグラフィックチップへの評価は高く、本体の仕様を活かした業務用基板も開発され、本体の生産終了後もアーケードで長らく活躍していた。また、インターネットモデムを標準搭載しており、これを利用する多彩なサービスが提供されていたのも特徴。当時のセガ執行役員であった"湯川専務"こと湯川英一氏が登場した、ユニークなテレビCMも話題になった。

ワンダースワン



軽くてオシャレな携帯型ハード

ゲームボーイやバーチャルボーイの設計を手掛けた横井軍平氏が独立し、バンダイとともに開発した携帯型ゲーム機。縦持ち、横持ちのどちらにも対応したボタン配置が特徴で、本体の軽さや消費電力の少なさにおいても他機種と差別化が図られていた。2000年には、カラー表示に対応したワンダースワンカラーが発売。さらに、ユーザー向けのソフト開発用キット"ワンダーウィッチ"(開発、販売はキュート社)が発売されるなど、ユニークな試みも行われた。

スペック

発売元:バンダイ
発売日:1999年3月4日
価格:4800円
CPU:V30MZ(クロック:3.072MHz)
サウンド:デジタル音源4ch、ステレオ(波形メモリ音源)
メモリ:16KB
表示解像度:224×144
表示色数:8階調モノクロ(16階調中8階調選択)
対応メディア:ROMカセット
寸法:74.3×121×24.3ミリ(単3乾電池使用時)
重量:約93グラム(電池含まず)
おもな派生機:ワンダースワンカラー、スワンクリスタル
おもな対応ソフト:『GUNPEY(グンペイ)』など
カラーバリエーション:ワンダースワン7種類、ワンダースワンカラー5種類、スワンクリスタル4種類



ワンダースワンカラー
2000年12月9日発売/6800円



スワンクリスタル
2002年7月12日発売/7800円

©BANDAI/BANDAI NAMCO Entertainment.Inc.

2000

プレイステーション2



プレイステーションの後続機として誕生し、世界で1億5000万台以上を販売したモンスターマシン。ゲーム機としては初となるDVD-ROMドライブを搭載し、DVDプレイヤーとしても使用できた。プレイステーションの約50倍の75000ポリゴンを表示できるCPUが搭載されており、より美麗なグラフィックを実現。さらに、プレイステーションのゲームも遊べるという互換機能も普及を後押しした。2003年には、DVDレコーダー機能も備えたPSX(発売はソニー)も登場。

プレイステーションの名を継ぐ エンターテインメントの正統進化

スペック

発売元:ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日:2000年3月4日
価格:39800円
CPU:128ビット Emotion Engine 294.912MHz
GPU:Graphics Synthesizer 147.456MHz
メモリ:32MB
表示解像度:720×240
サウンド:SPU2+CPU(PCM音源)
データ保存:メモリーカード
対応メディア:DVD-ROM、CD-ROM
外形寸法:幅約78×高さ約301×奥行き約178ミリ(縦置き時)
重量:約2500グラム
おもな周辺機器:PlayStation BB Unit、EyeToy
おもな派生機:PSX
おもな対応ソフト:『ICO』、『ファイナルファンタジーX』、『ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君』、『モンスターハンター』シリーズなど
カラーバリエーション:24種類



PSX
2003年12月13日発売/79800円～99800円

2001

ゲームボーイアドバンス



スペック

発売元：任天堂
発売日：2001年3月21日
価格：9800円
CPU：32bit RISC-CPU ＋ 8bit CISC-CPU
メモリ：32KB WRAM ＋ 96KB VRAM(CPU内蔵)、256KB WRAM(CPU外部)
液晶：反射型TFTカラー液晶
画面サイズ：40.8×61.2ミリ
表示解像度：240×160ドット
サウンド：スピーカー、ヘッドホン端子付
通信機能：専用通信ケーブルによる最大4人のマルチプレイと、専用ワイヤレスアダプタによる最大5人のマルチプレイが可能
対応メディア：ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ、ゲームボーイカラー対応/専用カートリッジ、ゲームボーイ用カートリッジ
外形寸法：縦約82×横約144.5×厚さ約24.5ミリ
重量：約140グラム(乾電池含まず)
おもな対応ソフト：『ファイアーエムブレム』シリーズ、『黄金の太陽』シリーズ、『ロックマンゼロ』シリーズなど
カラーバリエーション：8種類

コントローラにより近づいた手にフィットするゲームボーイ

ゲームボーイシリーズの後続機として登場した携帯型ゲーム機。コンパクトながらスーパーファミコンを上回るスペックで、高品質な表現を実現し、全世界で爆発的なヒットを記録。ゲームボーイ、ゲームボーイカラーとの互換機能もあり、本機のワイド画面でのプレイや、残像を低減させて遊ぶことも可能。別売りの通信ケーブルを使えば、最大4人での通信プレイが楽しめた。一部の対応ソフトでは、通信機能を使い、ひとつのカートリッジで最大4人がいっしょに遊ぶことも可能だった。

大人のユーザーにも似合うデザイン

ゲームボーイアドバンスSP

2003年2月14日発売/12500円



ゲームボーイアドバンスの上位機種にして、折り畳みができる初めてのゲームボーイ。乾電池式ではなく充電方式を採用し、フロントライト付きの液晶画面を搭載したことも人気の要因に。

ポケットにスッと入る超小型のゲームボーイ

ゲームボーイミクロ

2005年9月13日発売/12000円

ゲームボーイアドバンスの機能はそのままに、軽量・小型化した機種。片手の中に収まりきるほど小型で携帯性に優れていたが、ゲームボーイ、ゲームボーイカラーとの互換機能はなくなっている。また、液晶画面はバックライトに変更された。



ニンテンドー ゲームキューブ

ピーク性能よりも安定感を重視 任天堂が光ディスクを初採用



ゲーム開発者にとって作りやすいゲーム機を目指して生まれた、任天堂初の光学ディスクゲーム機。瞬間最大性能の高さよりも、安定した性能を出せることに重点が置かれた。ゲームキューブ本体とゲームボーイアドバンスをつないで、液晶画面つきのコントローラとして遊べる連動機能を使ったソフトも登場。現在のWii Uにも通じる遊びかたをいち早く提案したゲーム機だ。ゲームボーイやゲームボーイアドバンスのソフトを挿して遊べるようになる周辺機器"ゲームボーイプレーヤー"も登場したほか、パナソニックからは、DVD再生機能つきの互換機"Q"が発売された。

スペック

発売元:任天堂
発売日:2001年9月14日
価格:25000円
CPU:IBM Power PC "Gekko" 485MHz
GPU:システムLSI "Flipper" 162MHz
メモリ:メインメモリ"Splash" 24MB、A-メモリ 16MB(81MHz DRAM)
表示解像度:600万～1200万ポリゴン/秒(ピーク)
サウンド:専用16bit-DSP
データ保存:メモリーカード
対応メディア:8cm光ディスク
外形寸法:幅約150×高さ約110×奥行き約161ミリ(突起部分を除く)
おもな周辺機器:ゲームボーイプレーヤー
おもな派生機:Q
おもな対応ソフト:『大乱闘スマッシュブラザーズDX』、『スーパーマリオサンシャイン』、『ピクミン』シリーズ、『ゼルダの伝説』シリーズ、『ソニックアドベンチャー』シリーズなど
カラーバリエーション:4種類

ゲームボーイプレーヤー

2003年3月21日発売/5000円(ゲームキューブ本体は別売り)



Q

2001年12月14日発売/39800円

2002

Xbox



スペック

発売元:マイクロソフト
発売日:2002年2月22日
価格:34800円
CPU:ストリーミングSIMD拡張命令付きIntel PentiumIII 733MHz
GPU:NVIDIA GPU(X-Chip)233MHz
メモリ:64MB
表示解像度:1920×1080
データ保存:メモリーユニット
通信機能:LAN端子
対応メディア:DVD-ROM、CD-ROM
外形寸法:幅約324×高さ約265×奥行き約90ミリ
重量:約3.86キログラム
おもな対応ソフト:『Halo』シリーズ、『Fable』、『鉄騎』、『叢 -MURAKUMO-』など

マイクロソフトより放たれたハイパースペックの“黒い箱”

WindowsでPCを席巻したマイクロソフトが、ゲーム業界に参入。その第1弾として発売されたXboxは、PC用ゲームと同様の環境で開発できるインターフェース“DirectX”を採用したほか、手軽にオンラインプレイが楽しめるサービス“Xbox LIVE”を構築。プレイヤーのアカウントシステムや、ボイスチャット機能の搭載など、現在では家庭用ゲーム機の標準になっているオンラインサービスの先駆けとなった。

ニンテンドーDS



スペック

発売元:任天堂
発売日:2004年12月2日
価格:15000円[税込]
CPU:ARM9 CPU および ARM7 CPU
メモリ:32KB WRAM + 96KB VRAM(CPU内蔵)、256KB WRAM(CPU外部)
液晶:半透過反射型TFTカラー液晶(26万色表示可能)、
下画面は抵抗膜方式透明アナログタッチスクリーン
画面サイズ:3.0インチ×2
表示解像度:192×256
サウンド:ステレオスピーカー内蔵(ソフトによりバーチャルサラウンド可能)
通信機能:ワイヤレス通信
対応メディア:ニンテンドーDS専用カード、
ゲームボーイアドバンス専用カートリッジ
外形寸法:縦約84.7×横約148.7×厚さ約28.9ミリ
重量:約275グラム(バッテリーパック・タッチペン含む)
おもな派生機:ニンテンドーDS Lite、ニンテンドーDSi、ニンテンドーDSi LL
おもな対応ソフト:『マリオカートDS』、『New スーパーマリオブラザーズ』、
『大合奏!バンドブラザーズDX』、『イナズマイレブン』シリーズ、
『逆転裁判』シリーズなど
カラーバリエーション:6種類

携帯ゲーム機はついに2画面時代に触って遊べる直感操作の新たな遊び

老若男女を問わず、すべてのユーザーが同じ目線で楽しめるように。その開発思想のもと、上下2画面の搭載や、タッチペンによる新しい操作方法を導入した携帯型ゲーム機。ソフトによっては、下画面のタッチスクリーン、ボタン操作だけではなく、マイクによる音声認識機能もプレイに反映することが可能。ワイヤレス通信機能により、対戦や協力プレイが手軽に楽しめたことや、ゲームボーイアドバンス用ソフトを挿せるスロットの搭載(互換機能)も、幅広い普及を後押しした。

ニンテンドーDSがスリムになった

ニンテンドーDS Lite

2006年3月2日/16800円[税込]

ニンテンドーDSの機能はそのまま、小型・軽量化が図られたモデル。液晶の質も向上し、輝度調整が可能になった。





カメラとSDメモリーカードスロットが追加

ニンテンドーDSi

2008年11月1日発売/18900円[税込]

30万画素のカメラを搭載し、SDメモリーカードスロットも追加。インターネット経由でソフトをダウンロードできるようにもなった。ゲームボーイアドバンス用ソフトのスロットは排除。



大きな画面でさらに見やすく

ニンテンドーDSi LL

2009年11月21日発売/20000円[税込]

ニンテンドーDSiの3.25インチ液晶に対し、4.2インチ液晶を搭載したモデル。本体のサイズもひと回り大きくなったが、バッテリー容量も増加。

2004

プレイステーション・ポータブル



持ち運べるプレイステーション！
映像や音楽も楽しめるマルチエンタメ機

スペック

発売元：ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日：2004年12月12日
価格：19800円
CPU：PSP CPU（動作周波数1～333MHz）　**メモリ**：32MB
液晶：ワイドスクリーンTFT液晶
画面サイズ：4.3インチ ワイド　**表示解像度**：480×272
サウンド：ステレオスピーカー内蔵
データ保存：メモリースティックPRO デュオ
通信機能：ワイヤレスLAN（アドホック・モード、インフラストラクチャー・モード）
対応メディア：UMD
外形寸法：幅約170×高さ約23×奥行き約74ミリ（最大突起部除く）
重量：約280グラム（バッテリー含む）
おもな周辺機器：ちょっとショット、GPSレシーバー、ワンセグチューナー
おもな派生機：PSP go
おもな対応ソフト：『モンスターハンター ポータブル』シリーズ、『クライシス コア -ファイナルファンタジーⅦ-』、『ダンガンロンパ』シリーズ、『英雄伝説』シリーズ、『ファンタシースターポータブル』シリーズなど
カラーバリエーション：20種類

　プレイステーション生誕10周年の節目に発売された携帯型ゲーム機。ゲーム機としてだけではなく、動画や音楽、写真の本格的な再生機能を持つ、次世代のマルチメディアプレーヤーとして話題を呼んだ。無線通信機能を使った本体のアップデートや、機能の追加ができる拡張性の高さも人気に。2007年には軽量＆薄型化されつつテレビ出力も可能になったPSP-2000シリーズが、2008年にはマイクが内蔵されて液晶の質も向上したPSP-3000シリーズが発売された。



PSP go
2009年11月1日発売/26800円［税込］

2005

Xbox 360



スペック

発売元:マイクロソフト
発売日:2005年12月10日
価格:37900円
CPU:Xenon 3.2GHz
GPU:ATI Xenos 500MHz
メモリ:512MB
表示解像度:1920×1080
サウンド:48kHz/16bit対応
データ保存:メモリーユニット
通信機能:イーサネット、無線LAN、Bluetooth
対応メディア:DVD-ROM、DVD±R/RW、CD-ROM、CD-R/RW
外形寸法:幅約309×高さ約258×奥行き約83ミリ
重量:約3.5キログラム
おもな周辺機器:Kinect
おもな対応ソフト:『Halo』シリーズ、『エルダースクロール』シリーズ、『ギアーズ オブ ウォー』シリーズ、『ベヨネッタ』など

性能が飛躍的に向上!
PCとの連携もさらに深まる

Xboxの後継機にして、360度全方向のエンタメ機になることを志向して作られたマシン。当時はまだ珍しかったハイビジョンに対応し、サウンド面ではドルビーデジタル5.1chサラウンドとリニアPCM2.0chステレオに対応。本体のUSB端子で接続するコントローラがPCでも使用できたり、PC内の映像、音楽、画像ファイルをXbox 360で再生できるなど、PCとの密接な連動はマイクロソフトならではの仕組み。のちに、HDMI端子を搭載したモデルや、HDD容量を増やしたモデルも発売された。

2006

プレイステーション3



スペック

発売元:ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日:2006年11月11日
価格:20GBモデルは49980円、60GBモデルは59800円
CPU:Cell Broadband Engine 3.2GHz
GPU:RSX 500MHz　**メモリ**:256MB
表示解像度:フルHD/1920×1080対応
データ保存:ハードディスク
通信機能:イーサネット、無線LAN、Bluetooth
対応メディア:BD-ROM、DVD-ROM、CD-ROM
外形寸法:幅約325×高さ約98×奥行き約274ミリ
重量:約5000グラム
おもな周辺機器:torne、PlayStation Move、PlayStation Eye
おもな派生機:プレイステーション 3(CECH-2000シリーズ)、プレイステーション 3(CECH-4000シリーズ)
おもな対応ソフト:『ファイナルファンタジーXIII』、『The Last of US』、『アンチャーテッド』シリーズ、『龍が如く』シリーズ、『戦場のヴァルキュリア』シリーズなど
カラーバリエーション:9種類

DVDのつぎはBlu-rayとフルHDでゲームを変えた

プレイステーション2の発売から6年後に発売されたプレイステーション3。当時、次世代DVD規格としてBlu-rayとHD DVDが覇権を争っていた中、Blu-rayのほうが容量が大きかったこと、そしてプレイステーション3がBlu-rayを採用したことも、覇権の獲得にひと役買ったことは間違いない。当初よりHDMI出力に対応しており、フルHDに完全対応したマシンとして、ゲームや映画なども当時最高峰の画質で楽しむことができた。2009年に発売されたCECH-2000シリーズを皮切りに、モデルチェンジによって軽量・省エネ化が進められている。

2006

Wii





スペック

発売元:任天堂
発売日:2006年12月2日
価格:25000円[税込]
CPU:IBM PowerPCベース "BroadWay"
GPU:ATI "Hollywood"
メモリ:1T-SRAM、GDDR3
表示解像度:720×480
データ保存:内蔵フラッシュメモリ、SDメモリーカード
通信機能:無線LAN、Bluetooth2.0
対応メディア:Wii用光ディスク、ニンテンドーゲームキューブ用光ディスク
外形寸法:幅約44×高さ約157×奥行き約215.4ミリ
重量:約1.2キログラム
おもな周辺機器:ヌンチャク、Wiiリモコンプラス、クラシックコントローラ、バランスWiiボード、Wiiハンドル、Wiiザッパー
おもな対応ソフト:『スーパーマリオギャラクシー』シリーズ、『ゼルダの伝説』シリーズ、『ゼノブレイド』、『ドラゴンクエストX　目覚めし五つの種族 オンライン』など

ゲームの操作概念を変えた革命機！センサーによる直感的な操作を実現

“家族の誰もが楽しめる”をコンセプトに、任天堂が発売した据え置き型ゲーム機。最大の特徴は、リモコン型のコントローラ（Wiiリモコン）による、従来のゲーム機とは一線を画す直観的なプレイスタイル。加速度センサーと赤外線通信を駆使し、手にしたWiiリモコンを振るようにして楽しむゲームが多数発売された。ニンテンドーDSと同様、それまでゲームにあまり興味のなかった層を取り込み、一躍ブームとなった。

ニンテンドー3DS



ニンテンドーDSの後継機として2011年に登場した、任天堂の携帯型ゲーム機。上画面に裸眼立体視機能つきのワイド液晶を搭載し、奥行きのある3D映像を実現した。その立体深度は3Dボリュームでプレイヤーが自由に調整でき、さらに立体視をオフにすることも可能。下画面のタッチ機能もニンテンドーDSより踏襲され、各種ボタンのほかに、360度のアナログ入力が行えるスライドパッドも搭載している。

スペック

発売元:任天堂
発売日:2011年2月26日
価格:25000円[税込]
液晶:裸眼立体視機能付きワイド液晶(3Dブレ防止機能搭載、約1677万色表示可能)、下画面はタッチ入力機能付き液晶(約1677万色表示可能)
画面サイズ:上画面は3.53インチ、下画面は3.02インチ
表示解像度:上画面は800×240、下画面は320×240
サウンド:上画面左右のステレオスピーカー(疑似サラウンド対応)、ヘッドホン接続端子(ステレオ出力)
通信機能:ワイヤレス通信 2.4GHz、赤外線通信
対応メディア:ニンテンドー3DS専用ソフト、ニンテンドーDS専用ソフト、ニンテンドーDSi専用ソフト、ニンテンドーDSiウェア
外形寸法:縦約74×横約134×厚さ約21ミリ
重量:約235グラム(バッテリーパック・タッチペン・SDカード含む)
おもな派生機:ニンテンドー3DS LL、ニンテンドー2DS
おもな対応ソフト:『スーパーマリオ 3Dランド』、『マリオカート』シリーズ、『どうぶつの森』シリーズ、『ポケットモンスター』シリーズ『逆転裁判』シリーズなど
カラーバリエーション:18種類

3Dメガネなしでも立体映像が見える携帯ゲーム機の新たな可能性を開拓



ニンテンドー3DS LL

2012年7月28日発売/18900円[税込]

New ニンテンドー3DS



ニンテンドー3DSの上位機種として誕生。3Dブレ防止機能により快適な3D映像が楽しめるほか、NFC(近距離無線通信)に対応し、NFC機能を内蔵してゲームと連動する商品"amiibo"との連動も可能に。スライドパッドと同等の操作が行えるCスティックや、本体奥のZLボタン、ZRボタンが新たに追加され、さらに幅広いゲーム操作もできるようになった。また、別売りのきせかえプレートで、本体のカバーを自分好みのデザインに付け換えられるという、オシャレを意識した仕様も特徴。

遊んで楽しい、見て楽しい 快適性も格段に上昇した3DS

スペック

発売元:任天堂
発売日:2014年10月11日
価格:17280円[税込]
液晶:上画面は裸眼立体視機能付きワイド液晶(約1677万色表示可能)、下画面はタッチ入力機能付き液晶(約1677万色表示可能)
画面サイズ:上画面は3.88インチ、下画面は3.33インチ
表示解像度:上画面は800×240、下画面は320×240
サウンド:上画面左右のステレオスピーカー(疑似サラウンド対応)、ヘッドホン接続端子(ステレオ出力)
通信機能:2.4GHz帯(11b 1~13ch/11g 1~11ch)、赤外線通信、近距離無線通信(NFC)
対応メディア:New ニンテンドー3DS専用ソフト、ニンテンドー3DS専用ソフト、ニンテンドーDS専用ソフト、ニンテンドーDSi専用ソフト、ニンテンドーDSiウェア
外形寸法:縦約80.6×横約142×厚さ約21.6ミリ
重量:約253グラム(バッテリーパック・タッチペン・SDカード含む)
おもな派生機:New ニンテンドー3DS LL
おもな対応ソフト:『New ニンテンドー3DS専用 ゼノブレイド』など
カラーバリエーション:6種類



New ニンテンドー3DS LL

2014年10月11日発売/20304円[税込]

2011

プレイステーション Vita



スペック

発売元:ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日:2011年12月17日
価格:3G/Wi-Fiモデルは29980円[税込]、Wi-Fiモデルは24980円[税込]
CPU:ARM.Cortex-A9.core(4core). **GPU**:SGX543MP4+
メモリ:512MB **VRAM**:128MB
液晶:有機ELディスプレイマルチタッチスクリーン(静電容量方式、約1677万色)
画面サイズ:5インチ(16:9)
表示解像度:960×544
サウンド:ステレオスピーカー内蔵、マイク内蔵
データ保存:PS Vita専用メモリーカード
通信機能:無線LAN(インフラストラクチャー、アドホック)、携帯電話回線(3G/Wi-Fiモデルのみ)
対応メディア:PS Vitaカード
外形寸法:幅約182×高さ約18.6×奥行き約83.5ミリ(最大突起部除く)
重量:3G/Wi-Fiモデルは約279グラム、Wi-Fiモデルは約260グラム
おもな派生機:プレイステーション Vita TV
おもな対応ソフト:『GRAVITY DAZE』、『ペルソナ4 ザ・ゴールデン』、『俺の屍を越えてゆけ2』、『ガンダムブレイカー』シリーズなど
カラーバリエーション:13種類

あらゆるエンターテインメントを詰め込める宝石箱のようなマシン

プレイステーション・ポータブルの流れを汲んだ携帯型ゲーム機。タッチ操作に対応した有機ELディスプレイや、本体背面のマルチタッチパッド、さらに6軸検出システム(ジャイロ機能)、カメラ、据え置き機との連携など、多彩な機能を搭載している。2013年には、軽量&スリム化した新モデルが発売されたほか、HDMIケーブルでテレビに出力できる新たなゲーム機"プレイステーション Vita TV"が発売された。

2013

Wii U



据え置き機と携帯機の概念を越えたかつてないプレイスタイル

スペック

発売元：任天堂
発売日：2012年12月8日
価格：ベーシックセットは26250円[税込]、プレミアムセットは31500円[税込]
CPU：IBM社製 IBM Powerを基にしたマルチコアプロセッサー
GPU：AMD社製 AMD Radeonを基にした高精細度GPU
液晶：Wii U GamePadはタッチスクリーン
画面サイズ：6.2インチ（16：9）
表示解像度：1920×1080（Wii U GamePadは854×480）
サウンド：ステレオ（疑似サラウンド対応）
データ保存：内臓フラッシュメモリ、SDメモリーカード
通信機能：無線LAN（インターネット接続用、Wii U GamePad接続用）、Bluetooth
対応メディア：Wii U用光ディスク、Wii用光ディスク
外形寸法：縦約46×横約172×奥行き約268.5ミリ（最大突起部除く）
重量：1.55キログラム
おもな対応ソフト：『マリオカート』シリーズ、『スプラトゥーン』、『大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U』、『New スーパーマリオブラザーズ U』など

Wiiの後継機にして、6.2インチのタッチスクリーンを備えたコントローラ"Wii U GamePad"による、新しくもユニークなプレイスタイルを提案した、任天堂の最新ゲーム機。テレビとGamePadにそれぞれ表示されるゲーム画面を見ながら遊んだり、テレビを使わずGamePadのみで、携帯ゲーム機のように好きな場所や姿勢で遊ぶこともできる（Wii U本体からの電波が届く範囲に限る）。GamePadのほか、従来のWiiリモコンやWiiリモコンプラス、ヌンチャクなどをWii Uで使うこともでき、これらを使って多人数で楽しむゲームも多数発売されている。

2014

プレイステーション4



スペック

発売元:ソニー・コンピュータエンタテインメント
発売日:2014年2月22日
価格:41979円[税込]
CPU:x86-64 AMD "Jaguar", 8 cores
GPU:AMD next-generation Radeon based graphics engine
メモリ:8GB　**VRAM**:128MB
表示解像度:1920x1080、4096x2160(ゲーム未対応)
サウンド:7.1chサラウンド対応
データ保存:ハードディスク
通信機能:イーサネット、無線LAN、Bluetooth2.1
対応メディア:Blu-ray Disc、DVD-ROM
外形寸法:縦約275×横約305×奥行き約53ミリ(最大突起含まず)
重量:約2.8キログラム
おもな周辺機器:nasne、torne、PlayStation Camera、PlayStation VR(2016年10月発売予定)
おもな対応ソフト:『Bloodborne』、『龍が如く』シリーズ、『ドラゴンクエストヒーローズ』シリーズ、『アンチャーテッド』シリーズなど
カラーバリエーション:3種類

進化し続ける"遊び"の場 プレイステーションの最新形態

最高峰の描画力と処理性能を追求しつつ、ほかのユーザーに向けて自分のゲームプレイを配信する"シェアプレイ"や、プレイステーション Vitaでゲームの映像を流して操作できる"リモートプレイ"など、最新のプレイステーションにふさわしい数々の機能を新たに、あるいはさらにパワーアップして搭載。プレイステーション3でも力を入れてきたオンラインのゲームプレイや各種サービスは、プレイステーション4でさらに進化。未体験の驚きと、自由に"つながる"感動をコンセプトにしたマシンだ。

2014

Xbox One



スペック

発売元:日本マイクロソフト
発売日:2014年9月4日
価格:39980円
CPU:AMD Jaguar 8core(4core×2クラスタ)
GPU:853MHz AMD Radeon GPU
メモリ:8GB
表示解像度:4K UHD 3840×2160対応
サウンド:7.1chサラウンド
データ保存:ハードディスク
通信機能:無線LAN、ギガビットイーサネット
対応メディア:Blu-ray Disc、DVD-ROM、CD-ROM
外形寸法:縦約274×横約332×奥行き約80ミリ
重量:約3.63キログラム
おもな周辺機器:Kinect
おもな対応ソフト:『Halo 5: Guardians』、『Forza Motorsport 5』、『デッドライジング 3』など

多機能センサーと連携して 近未来を感じさせるエンタメを実現

最新鋭のスペック追求はもちろんのこと、初代Xboxから進化を続けてきた一大ゲーミングコミュニティ"Xbox Live"によるオンラインのマルチプレイ、Xbox 360用ソフトの互換機能対応など、"Xbox史上最高"のプレイ環境とゲームラインアップを打ち出している最新ゲーム機。Xbox One用のセンサーデバイス"Kinect"は、カメラやマイクも搭載しており、ユーザーの動きや音声などを認識する。この機能をゲームプレイやスカイプ通話などに活かしたり、声でマシンを起動するといったことも可能。













週刊ファミ通2016年6月16日増刊号
特別付録

第31巻 第24号 通巻1435号

分売不可